

мыслителя, педагога и представителя китайской культуры. Несмотря на легендарность личности Конфуция, в произведениях искусства воплощены черты не обожествленного персонажа, а человека, обладающего мудростью, добротой, высокими моральными качествами. Способ передачи этих характеристик имеет свои особенности, подчиняется идеологии и философским взглядам Конфуция и ориентирован на естественность, реалистичность образа мыслителя. В соответствии со сложившимися его характеристиками, изображения Конфуция должны напоминать последующим поколениям о моральных наставлениях и мудрости ученого.

1. *Кравцова, М. Е.* История культуры Китая / М. Е. Кравцова. – СПб. : Лань, 2011. – 416 с.

3. *Чжо Госэнь.* Художественно-творческий процесс создания скульптуры Конфуция [Электронный ресурс] / Чжо Госэнь // Известия Рос. гос. пед. ун-та им. А. И. Герцена. – Режим доступа: [https:// cyberleninka.ru/article/n/hudozhestvenno-tvorcheskiy-protsess-sozdaniya-skulptury-konfutsiya](https://cyberleninka.ru/article/n/hudozhestvenno-tvorcheskiy-protsess-sozdaniya-skulptury-konfutsiya). – Дата доступа: 26.02.2023.

2. *Лю Юнбо.* Исследование и обсуждение этикета / Лю Юнбо, Сюй Чуанью // Журнал Шаньсийского ун-та финансов и экономики. – апр. 2013. – № 1. – С. 35. – На кит. яз.: 刘永波, 徐传武. 礼仪研究与探讨/刘永波//山西财经大学学报. – 2013 年 4 月. – 第 1 号. – 第 14 页 35.

Л. В. Малашенко, аспирант
учреждения образования
«Белорусская государственная академия искусств».
Научный руководитель – **Е. Ф. Шунейко,**
кандидат искусствоведения,
заведующий кафедрой истории и теории искусств
учреждения образования
«Белорусская государственная академия искусств»

СОЗДАНИЕ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ОБРАЗА ПЕРСОНАЖА ПРИ ПОМОЩИ СПЕЦИАЛЬНОГО КОСТЮМА PROSTHETIC BODYSUIT И ТЕКСТИЛЬНЫХ КОСТЮМОВ

Для реалистического воплощения художественной правды на экране или сцене используются различные приемы. Визуальный образ персонажа является одной из важнейших состав-

ляющих цельного образа кинокартины и спектакля как для зрительского восприятия, так и для актерского мастерства. Костюмы и грим могут способствовать созданию соответствующей сценической атмосферы, а также усиливать характер и образ героя.

Именно на границе между гримом и костюмом развился так называемый специальный телесный костюм (*special bodysuit*) – костюм, предназначенный для изменения телесных форм и пропорций актера [3]. Он используется для трансформации реальных анатомических параметров актера в необходимые для реализации концептуального замысла персонажа. Например, придание атлетического или, наоборот, «корпулентного» вида, или показ изменения облика героя в течение его жизни, а также наделения персонажа уникальными антропоморфными чертами [2, р. 55]. В связи с развитием технологии съемочной аппаратуры костюм и грим в кино требуют все более детальной и реалистичной проработки образов. Текстильные костюмы (создание текстильных толщинок и полных костюмов, видоизменяющих пропорции, например, ростовые куклы), широко применяемые в театре и имеющие большое значение в эпоху пленочного кино, во многом уступили место пластическим элементам в процессе проработки телесных форм героев. Примерами простых текстильных элементов костюма, изменяющих формы, можно назвать такие детали, как турнюр – подушечка или кринолиновый каркас, придающие объем ягодицам, или корсеты, уменьшающие обхват талии, плечевые накладки, подчеркивающие ширину плеч и увеличивающие верхнюю часть торса, мода на которые широко распространилась в XX в. Пластический/телесный костюм (*prosthetic bodysuit*) – костюм, полностью или частично покрывающий тело, создан методами пластического грима, наклеивается на актера и используется в качестве имитации тела.

Костюм персонажа указывает на основные социально-гендерные и иные признаки. Мы выделяем следующие типы специального телесного костюма:

– возрастной (создает яркие характерные возрастные черты героя). Например, пластический грим на все тело Джонни Ноксвилла в роли 86-летнего Ирвинга Зисмана для фильма «Несносный дед» (2013 г., реж. Джефф Треймейн), выполненный номинантом на премию Оскар в номинации «Лучший грим и прически» Стивеном Проути;

– социально-гендерный (указывает на образ жизни персонажа, его гендерную идентификацию по первичным и вторичным половым признакам). В качестве яркого примера подобного грима и специального телесного костюма можно отметить образ, созданный для Мэтта Лукаса гримером Нейлом Гортоном, практически обнаженной полной женщины, которую зовут Пузырь (скетч-шоу «Маленькая Британия», 2003–2006 гг.);

– патологический (воссоздает медицинские патологические случаи из анатомии человека, в данном подразделе наиболее часто специальный пластический костюм работает в тесном взаимодействии с 3D-визуализациями). Это многочисленные образы, созданные студией специального грима «Fractured FX» под руководством Джастина Рейли для сезона «Фрик-шоу» сериала «Американская история ужасов» (2014 г., постановка Райана Мёрфи и Брэда Фэлчака);

– эстетически-социальный (костюм выражает выбор и эстетический вкус каждого человека или отличительные черты различных сообществ, например, племенные тату и шрамирование, также может передавать общий взгляд на красоту и определенные традиции; в костюме проявляется эстетический идеал конкретного времени и народа). К данной подгруппе можно отнести персонаж Дэйва Батисты – Дракса из фильма «Стражи Галактики» (реж. Джеймс Ганн, 2014 г.), выполненный Элизабет Янни-Джорджиу и Дэвидом Уайтом, номинированными на премию Оскар за эту работу. Несмотря на то, что персонаж фэнтезийный, тату, шрамы и окрас кожи отсылают его к определенной расе со своими традициями. Следует отметить, что данный образ не имеет элементов специального костюма;

– фэнтезийный (отражает образы вымышленных антропоморфных персонажей). Ярким примером специального телесного костюма можно назвать образы Фавна и Бледного человека, созданные Хосе Кетглас и Бьянкой Санчес, получившими премию Wafta за лучший грим для актера Дага Джонса («Лабиринт Фавна», 2006 г.), где искусно объединены элементы специального пластического костюма, аниматроники и компьютерной графики;

– анималистический (отражает образы животных и животноеобразных существ). К данной категории можно отнести и всевозможные образы ликантропов и пр. Например, специальные

телесные костюмы человекообразных обезьян для фильма «Планета обезьян» (2001 г., реж. Тим Бертон, гримеры Рик Бейкер, Тони Джи и Кадзухиро Цудзи) [4, p. 182–197].

Специальные костюмы позволяют актерам воплотить физические изменения, которые они не могли бы осуществить самостоятельно – быстрый набор веса или мышечной массы, беременность, увечья и уникальные анатомически нереальные формы. Телесный костюм в текстильной форме появился в различных культурах практически со времен возникновения театра и начал активно развиваться с момента создания кинематографа. С приходом цифрового кино необходимость в гиперреалистичных формах возросла. Попытки выйти за пределы существующих телесных возможностей артистов и поиски новых силуэтов продолжают до сих пор. Нередко в специальный костюм встраиваются аниматронные или механические элементы для подсветки, дополнительного движения или подачи специальных жидкостей, например крови, необходимых для определенного кадра.

Среди первых специальных костюмов в этом жанре отметим образ ихтиандроподобного монстра из кинофильма «Тварь из Черной лагуны» (1954 г., студия «Universal»). Пенолатексный монстр в виде телесного костюма на все тело, созданный командой гримеров под руководством Бада Уэстмора и создателя образа Милисент Патрик, стал культовым образом и прорывом в технологиях того времени.

Специальные протезные костюмы бывают на все тело, надевающиеся полностью как защитный костюм, например, костюм призрака-убийцы для кинокартины «Хищник» (2010), или частично – клеиваемые фрагментами (костюмы зомби для сериала «Ходячие мертвецы», 2010 г.) [5, p. 190–191].

Следует отметить, что для достоверной передачи движения мышц и анатомии протезный костюм приклеивается к телу актера – не всегда полностью, но всегда частично. В связи с этим его эксплуатация без ущерба для внешнего вида зависит от температуры и иных факторов окружающей среды, а также типа деятельности актера в костюме. Специальный протезный костюм является сложным технологическим элементом. О технологическом подходе в создании специальных пластических костюмов рассказывается в издании «Special Makeup Effects for Stage and Screen: Making and Applying Prosthetics»

мыслителя, педагога и представителя китайской культуры. Несмотря на легендарность личности Конфуция, в произведениях искусства воплощены черты не обожествленного персонажа, а человека, обладающего мудростью, добротой, высокими моральными качествами. Способ передачи этих характеристик имеет свои особенности, подчиняется идеологии и философским взглядам Конфуция и ориентирован на естественность, реалистичность образа мыслителя. В соответствии со сложившимися его характеристиками, изображения Конфуция должны напоминать последующим поколениям о моральных наставлениях и мудрости ученого.

1. *Кравцова, М. Е.* История культуры Китая / М. Е. Кравцова. – СПб. : Лань, 2011. – 416 с.

3. *Чжо Госэнь.* Художественно-творческий процесс создания скульптуры Конфуция [Электронный ресурс] / Чжо Госэнь // Известия Рос. гос. пед. ун-та им. А. И. Герцена. – Режим доступа: [https:// cyberleninka.ru/article/n/hudozhestvenno-tvorcheskiy-protsess-sozdaniya-skulptury-konfutsiya](https://cyberleninka.ru/article/n/hudozhestvenno-tvorcheskiy-protsess-sozdaniya-skulptury-konfutsiya). – Дата доступа: 26.02.2023.

2. *Лю Юнбо.* Исследование и обсуждение этикета / Лю Юнбо, Сюй Чуанью // Журнал Шаньсийского ун-та финансов и экономики. – апр. 2013. – № 1. – С. 35. – На кит. яз.: 刘永波, 徐传武. 礼仪研究与探讨/刘永波//山西财经大学学报. – 2013 年 4 月. – 第 1 号. – 第 14 页 35.

Л. В. Малашенко, аспирант
учреждения образования
«Белорусская государственная академия искусств».
Научный руководитель – Е. Ф. Шунейко,
кандидат искусствоведения,
заведующий кафедрой истории и теории искусств
учреждения образования
«Белорусская государственная академия искусств»

СОЗДАНИЕ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ОБРАЗА ПЕРСОНАЖА ПРИ ПОМОЩИ СПЕЦИАЛЬНОГО КОСТЮМА PROSTHETIC BODYSUIT И ТЕКСТИЛЬНЫХ КОСТЮМОВ

Для реалистического воплощения художественной правды на экране или сцене используются различные приемы. Визуальный образ персонажа является одной из важнейших состав-