

ЯШИНА Н.С.¹¹ Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна

СПЕЦИАЛЬНЫЙ ПРОТЕЗНЫЙ КОСТЮМ КАК СРЕДСТВО ВЫРАЖЕНИЯ РЕЖИССЕРСКОГО ЗАМЫСЛА НА ПРИМЕРЕ ФИЛЬМА “БИЛЛ И ТЕД СНОВА В ДЕЛЕ”

Аннотация

Цель: осветить феномен специального костюма-протеза в фильмах современных режиссеров.

Методы: сравнение, обобщение, наблюдение, системный анализ, теоретическое познание, метод аналогии.

Результаты: Раскрываются основные функции специального пластического костюма, отображается его значение в создании образа персонажа, приводятся примеры альтернативного решения режиссерской задачи, определяется специфика его изготовления и важность слаженной работы киноотделов.

Научная новизна: В статье заложены элементы академического исследования феномена специального протезного костюма. Впервые в статье мы рассматриваем протезные модификации, имитирующие человеческое тело в виде костюма. Вопрос специального пластикового костюма мало разработан, в частности, практически нет публикаций на русском языке. Работ, специально анализирующих использование протезно-пластического костюма в кинематографе, практически нет, более того, на русском языке еще не сформировалась общепринятая терминология, а на английском языке отсутствует единый терминологический глоссарий.

Практическая значимость: Основные положения и выводы статьи могут быть использованы в научной, педагогической деятельности, а также в помощь шоураннерам и кинопродюсерам.

Ключевые слова: специальный протезный боди, спецэффекты, специальный костюм, грим, кинокостюм, костюм толстяка, мускульный костюм.

Для цитирования: Яшина Н. С. Специальный протезный костюм как средство выражения режиссерского замысла на примере фильма “Билл и Тед снова в деле” // European Journal of Arts, 2022, № 3–4. – С. 55–60.

DOI: <https://doi.org/10.29013/EJA22-3.4-55-60>

1. Задачи и функции специального протезного костюма.

Специальный [телесный] костюм (special body suit) — костюм, предназначенный для изменения телесной формы артиста. Он используется, в частности, в киноиндустрии для дополнения образа актера чертами, критически необходимыми для реализации режиссерского замысла, например, придания атлетических или, наоборот, “корпулентных” черт, или показа изменения облика героя в течение его жизни. С момента начала использования в кино специальный костюм занял свое уникальное место. В отличие от классического театрального костюма, специальный костюм благодаря применению современных материалов и технологий помогает избавиться от условности и обеспечить высокую степень реалистичности.

Здесь мы рассмотрим практику использования одной из разновидностей специального костюма — так называемого протезного костюма (special prosthetic bodysuit) или пластического костюма, который используется для обеспечения визуального и пластического натурализма в кадре. В дальнейшем в нашей статье термин “пластический/протезный” будет писаться через слеш, для верного понимания и индексации по сути единого феномена.

Между тем современный кинематограф все дальше уходит от театральной условности костюма, а совершенствование осветительной аппаратуры, работа с крупными планами требуют большей детализированности специального протезного костюма. От кинообраза требуется максимальная реалистичность, благодаря чему костюм обретает особое значение,

обеспечивая индивидуальность того или иного персонажа. О значении протезного костюма в киноискусстве пишут узкоспециализированные кинематографические журналы, например, *Prosthetics Magazine* (Великобритания).

По мнению некоторых режиссеров, костюм играет даже большую роль, чем декорация. В частности, советский, американский и российский режиссер театра и кино А.С. Михалков-Кончаловский замечал, что «главная декорация жизни человеческой души неизменна на протяжении веков — это природа. Ее не надо строить: и лес, и небо, и море — декорация вечная. Если одеть человека в тогу и снять его на фоне зеленого дуга, мы попадем в древний Рим; если на том же дугу мы снимем человека в рыцарских доспехах — это уже будут средние века; если же человек будет в современном костюме, то мы будем воспринимать ту же «декорацию» как современную. Поэтому лично я к костюму всегда отношусь с огромным вниманием» [1, с. 77].

Костюм выполняет множество функций:

- возрастная (отвечает за обозначение или маскировку возраста человека).
- социально-гендерная (исторически костюм маркировал пол и семейное положение, сейчас по костюму зачастую невозможно определить пол человека);
- сословная, или групповая (выделяет принадлежность к сословию или социальной группе).
- профессиональная (костюм или его отдельные особенности может указывать на род занятий);
- региональная (костюм отражает региональные традиции, связанные как с образом жизни народа и его традициями, так и с климатическими особенностями региона);
- национальная (тесно связана с предыдущей, по костюму можно определить, к какому народу относится человек);
- религиозная (костюм определяет, к какой религии или конфессии принадлежит человек. Так, во Франции отличали по костюму гугенота от католика, в Англии – члена религиозной секты от представителя официальной церкви);
- эстетическая (костюм выражает выбор и эстетический вкус каждого человека, также может выражать общий взгляд на красоту и на определенные традиции; в костюме проявляется эстетический идеал конкретного времени и народа);

– знаковая (отражает устойчивую характерную/типажную иконографию персонажа).

В рамках нашей темы самой важной функцией костюма является знаковая. Эта функция доводит до зрителя самую главную, важную информацию о персонаже, о религии, о культуре, об эстетическом вкусе, о его социальном статусе. Пластический костюм помогает отразить знаковую функцию особенно ярко.

2. Анализ специального протезного костюма в фильме «Билл и Тед снова в деле» (*Bill and Ted Face the Music, 2020*).

Для анализа использования протезного костюма рассмотрим фильм про путешествия в параллельные миры «Билл и Тед снова в деле» (*Bill and Ted Face the Music, 2020*) режиссера Дино Паризо, в котором главные герои представлены в разных образах. Задача специального протезного костюма в этом фильме — подчеркнуть вариативность развития судеб героев в параллельных вселенных, что требует создать для одного и того же персонажа разные образы, которые должны «считываться» непосредственно, по первой ассоциации. Решение нашлось в изменении визуального образа через реконструкцию тел актеров посредством использования специального протезного костюма. Комедийный жанр фильма позволяет гиперболизировать образ без ущерба для достоверности картины, а фантастическая его составляющая позволяет допущения при выборе второстепенных персонажей.

Мы считаем, что эту позицию также можно применить и к специальному протезному костюму, так как он в мире фильма является непосредственно частью физического тела актера и находится с ним в максимальном контакте.

Комедийный жанр фильма «Билл и Тед снова в деле» требует от зрителя желания поверить условностям мифа, в котором находятся герои. Доктор социологических наук В.А. Бачинин в своей работе «Искусство и мифология» выделяет два основных «классических» типа отношений художника к мифу [2 с. 13]:

- 1) игровое или ироническое отношение к мифу,
- 2) «серьезное» отношение к мифу:
 - а) гармонизация мифа,
 - б) прозаизация мифа,
 - в) драматизация мифа.

По нашему мнению, это непосредственно влияет на жанровость кино и на уровень допущения в визу-

ализации. При абсолютной условности предлагаемого зрителю мира недоверчивость частностей может разрушить сложившуюся мифологему киноистории. В связи с этим режиссеру и художникам необходимо соблюдать баланс фантастичности сюжета и реальности происходящего в нем.

Специальные костюмы позволяют актерам претерпевать физические изменения, которые они не могли бы легко осуществить самостоятельно — от набора веса до набора мышечной массы и беременности. Для фильма “Билл и Тед 2” легендарный художник по спецэффектам Кевин Ягер из Kevin Yagher Productions, Inc. создал “мускулистые” и “толстые” костюмы для Киану Ривза и Алекса Уинтера [3, с. 13].

В фильме представлены три примера персонажей для нашего исследования: “базовые” главные герои, Билл и Тед в образе “неудачников”, Билл и Тед в образе “качков”. Сравнение этих персонажей с “базовыми” Биллом и Тедом помогут глубже оценить влияние протезного костюма на создание образа.

Образы Билла и Теда, актеры Алекс Уинтер и Киану Ривз соответственно, представлены “базовыми” героями и их альтернативами в параллельных вселенных — “неудачниками” и “качками”. Для достижения комедийного эффекта эти образы работают на контрасте как с базовыми образами главными героями, так и между собой. “Базовые” главные герои представляют собой тип подросткового недоросля, живущего в мире фантазий и покорности судьбе, заикленного на поиске своего предназначения. Их внешний вид максимально повседневный, усредненно городской: пара аксессуаров и несоответствие своему возрасту в одежде (несоответствие возрасту, указание на инфантильность созданы элегантно: из костюма одного персонажа убрали одну деталь, у другого деталь сменила функционал, и все это — часть киноистории). Игровой возраст героев — 40–45 лет, жизнь их прошла без особых излишеств и пороков, это отражено и в их физической форме.

По сюжету “качки” и “неудачники” являются вариантом развития персонажей при определенном развитии событий, которые главные герои пытаются избежать. Время в фильме нелинейно. Чтобы подчеркнуть важность ключевого события в фильме, главные герои сталкиваются с альтернативной версией себя при условии, если они не выполняют своего предназначения. Альтернативные герои обвиняют базовых в тех событиях, которые довели их до такого состо-

яния. Визуальное выражение этих изменений отражено во внешности посредством изменения физической формы персонажей — “качки” в татуировках, с гиперболизированно маскулинными прическами и небритыми лицами, пребывание их в тюрьме; “неудачники” — толстый живот у персонажа Киану Ривза подчеркивает его нежелание заниматься собой и отчаяние, что является следствием потери любимой жены.

Проанализировав другие кинофильмы с применением дополнительных эффектов, мы можем сделать вывод, что для реализации этих образов у режиссера было несколько вариантов, например:

Использование технологий захвата движений и дипфейка.

Этот прием использовался в фильме “Главный герой” (Free Guy, 2021) режиссера Шона Леви. Телом главного героя был актер Аарон В. Рид, а лицо с помощью компьютерных технологий его было заменено лицом главного героя Райана Рейнольдса.

Использование физического дублера.

Это классическое решение, но сложность этого решения в том, что форма тела главных героев изменен, и внешнее сходство должно быть обеспечено сохранением черт лица при использовании постижа.

Использование специального протезного костюма с минимальным или полным отсутствием компьютерной графики.

Примером может служить кортпулентный Тор в фильме “Мстители: Финал” (Avengers: Endgame, 2019 г.) режиссеров Энтони и Джо Руссо, художником по специальному протезному костюму выступала студия физических спецэффектов и грима Legacy Effects.

Режиссер Дино Паризо для фильма “Билл и Тед 2” принял решение использовать сочетание физических спецэффектов в виде специального протезного костюма и достижений современной компьютерной графики.

Изменения формы персонажа посредством специального протезного костюма сопряжено с техническими условностями, которые решаются совместными усилиями режиссера, художника по костюму, специалистами по компьютерной графике и художником по физическим спецэффектам. Решения зависят также от персонажа киноистории: человеческое ли это тело или фантастическое создание.

В данной статье мы рассматриваем протезные модификации, имитирующие человеческое тело как

костюм. Для достижения реалистичного эффекта этот костюм должен максимально прилегать к телу актера. Для этого с помощью специального медицинского силикона с тел актеров снимаются точные слепки, отливают копии форм тел и приступают к ручной лепке будущего протезного костюма. Следующий этап: снятие многочастной жесткой формы с пластилиновой лепки будущего костюма, жесткая форма максимально уменьшает вероятность ее деформации под воздействием внешних факторов. Последующие этапы создания протезного костюма являются сложным сочетанием различных материалов и наполнителей. В частности некоторые технологические уловки производства являются секретом студий. Эти профессиональные тайны не скрываются, но и не афишируются. Разные студии и пластические гримеры проводят курсы по обучению, в которых демонстрируют общие технологические процессы, но каждая новая задача является творческой для художника по спецэффектам, так как индивидуальные заказы требуют индивидуальных решений в зависимости от задачи.

Автор этой статьи имеет практический опыт работы с подобными задачами, выполняя полный творческий и технологический процесс — разработка персонажа по задаче режиссера, составление производственного цикла и художественное оформление готового специального костюма. Далее мы будем разбирать открытые источники — статьи журналов и видеointервью — связанные с созданием персонажей “качков” и “неудачников” с комментариями.

Например, для создания “качков” использовалось два вида материала. Мягкий силикон на поверхности служил наиболее достоверным имитатором кожи человека, его светоотражающие качества максимально приближены к показателям кожи, также он поддается более мягкой и легкой покраске, его упругость и качество растяжения позволяют сохранить хороший внешний вид и увеличивают срок службы до нескольких раз. Внутреннюю часть костюма заполнили пенолатексом, удельный вес которого значительно ниже силикона. Разница, в зависимости от марок и технологий производства, примерно в 10–12 раз. Помимо легкости, достоинством пенолатекса служит его пористая структура, которая позволяет впитывать пот, что делает костюм более удобным в носке: кожа «дышит», уменьшая вероятность перегрева и теплового удара.

Но пористая структура является и минусом — пенолатекс легко рвется. Эта проблема решается ар-

мированием пенолатексных элементов протезного костюма с помощью облегающего капронового или похожего по свойствам боди или трико. Существует сложность сочетания силикона и пенолатекса, суть ее в противоположных химических свойствах и различных технологиях изготовления конечного изделия. Специалисты студии физических спецэффектов Кевина Ягера смогли решить эту проблему, не афишируя технологию. Для удобства надевания специального протезного костюма используют любые подходящие под задачу швейные крепления: шнуровку, молнию, липучки, что можно рассмотреть на фотографиях. И все же надевание требует помощи ассистентов.

Персонаж Киану Ривза в версии “неудачников” наделен толстым животом, который он демонстрирует, расстегивая рубашку, что провоцирует конфликт и погоню. Для достижения комического эффекта специальный протезный костюм “толстый живот” был сделан полностью из силикона с сохранением воздушных полостей, в которые были насыпаны специальные шарики, задачей которых было смешно трястись в кадре, как демонстрирует нам эту находку сам Кевин Ягер в своем видеointервью. По сравнению с костюмом “качков”, этот костюм занимает меньшую площадь тела актера, так как актер частично остается одетым (на нем остается рубашка с рукавами), при этом по массе не уступает реальному набору массы человека. Чтобы правильно распределить нагрузку и дать актеру активно двигаться, армирующее боди-майку выполняло так же функцию плотного облегающего торса. По опыту автора статьи, использовался дополнительный крепеж на активных в движении точках тела — специальный медицинский клей, подбираемый в зависимости от прилегающего к коже материала.

Когда протезный костюм надевают на актера, остаются швы и технические крепления, заметные при высокой частоте разрешения современных видеокамер. Для сохранения реалистичности технологические детали костюма не должны быть видны, для чего используют “затирание” таких элементов непосредственно в постпродакшен-период с помощью компьютерных технологий. Для сокрытия более мелких или находящихся в подвижных местах на теле актера, например, запястьях, шее и плечах, технических элементов используют аксессуары — украшения, напульсники, перчатки с обрезанными пальцами и постиж — окладистые бороды, парики и части

стандартного костюма, как, например, распахнутая рубашка. Борода, перчатки и напульсники являются классическим решением этой проблемы по мнению автора статьи.

В интервью для журнала *Prosthetics Magazine* Стив Келли, личный гример Киану Ривза, отметил, что наименее трудным был большой живот, который Ягер сделал для Ривза. «Он застегивался на спине, — уточняет Келли, — так что Киану скользнул в него, а ляжки были спрятаны под костюмом. Он не должен был расстегивать верхнюю пуговицу из-за края, а цепи на его шее были прикреплены к верху толстого костюма и краю, так что все работало идеально» [3, с. 14].

Срок исполнения подобных подготовительных работ без тестовых экспериментов занимает от шести недель при работе команды из не менее трех специалистов своей сферы.

Особое внимание следует уделить проблеме времени жизни специального протезного костюма. Протезирование в костюме пришло из пластического/протезного грима. И как пластический/протезный грим, для достоверной передачи движения мышц и анатомии протезный костюм приклеивается к телу актера, не всегда полностью, но всегда частично. В связи с этим эксплуатация протезного костюма без ущерба для его внешнего вида зависит от внешних факторов и активности актера. Время жизни протезного костюма после его наклеивания составляет в среднем 6 часов. Такой вывод мы делаем на основании собственного опыта практикующего гримера и из интервью других специалистов практических эффектов. Режиссерам в связи с этим рекомендуется снимать не по классической схеме, а наоборот: сначала крупные кадры, потом средний план и в самом конце киносмены, когда протезный костюм деформируется на самых активных точках тела актера, общий план или затемненные кадры.

3. Вывод.

Кинематограф как искусство — не репрезентативен, а иммерсивен. Кино создает эффект присутствия, погружения в созданную его средствами реальность. Высоко оценивая современное значение идей французского философа М. Мерло-Понти (1908–1961) для современной теории образа, описывая существование образов в современных арт-практиках, М. Карбон (M. Carbone) отмечает тяготение цифровых образов скорее к иммерсивности, чем к репрезентативности, к интерактивности, нежели к созерцательности [4, с. 230].

Кино, являясь синтетическим видом искусства, при сравнении с театральной постановкой имеет большую степень безусловности, хотя и не абсолютную. Зритель, являясь в некоторой степени соавтором кинопроизведения, в первую очередь должен проникнуться, довериться и принять оставшуюся меру условности как мирообразующую. При этом «немирообразующие» допущения разрушают иллюзии и подрывают доверие при просмотре, такие как демонстрация «подкладки платья» без художественной на то необходимости.

Специальный протезный костюм является сложнейшим технологическим элементом. А когда он выполняет функцию тела актера, будь то изменение формы тела человека или придание телу актера черт фантастических, мифических, инопланетных существ, то вполне обоснованно мы можем считать протезный костюм исполняющим функцию главного героя. Постановка света, угол и порядок съемки непосредственно влияют на итоговый результат — хотя материалы протезного костюма и имитируют «кожу», все же они имеют другие физические и светоотражающие свойства, нежели кожа человека. В связи с этим специальный протезный костюм требует повышенного внимания при эксплуатации, особого умения оператора при съемке.

References

1. Mihalkov-Konchalovskij A.S. *Parabola zamysla (Enslaved the idea)*. М.: Iskusstvo, 1977. – с.77.
2. Bachinin V. A. *Iskusstvo i mifologiya (Art and mythology)* // *Novoe v zhizni, nauke, tekhnike. Seriya «Estetika»*. № 4. – М. Znanie, 1987. – С. 13–20.
3. Joe Nazzaro. *Bill & Ted Face the Music* // *Prosthetics Magazine*. – 2020. – issue 20 winter 2020. – p. 13–18.
4. Carbone M. *The Philosopher and the Moviemaker. Merleau-Ponty and Cinema Between Historical Convergence and Ontological Novelty* // *Corporeity and Affectivity*. Ed.K. Novotny. – Leiden, Boston, 2014. – P. 219–232.
5. Galadzheva G. G. *Hudozhniki sovetskogo hudozhestvennogo kino (Artists of Soviet art cinema)* / V/O. «Soyuzinfomkino» Goskino SSSR, М.: 1984. S. 8.

6. Forest'e L.P. Velikij nemoj (Great mute). M.: Goskinoizdat, 1945. S. 54.
7. Lebedev N. A. Ocherk istorii kino SSSR. Nemoe kino (Essay on the history of cinema of the USSR. Silent movie). M.: Iskusstvo, 1965. S. 60.
8. Kuznecova V. A. Kostyum na ekrane (Suit on screen). L.: Iskusstvo, 1975. S. 96.
9. Dzhekson, S. Kostyum dlya sceny: posobie po izgotovleniyu teatral'nogo kostyuma /; [per. s angl. M.V. Balashovoj]. – Moskva: Iskusstvo, 1984. – 142, [1] s.: il., cv. il. – Dop. tit. l. angl. – Per. izd.: Costumes for the Stage: A complete handbook for every kind of play / Sheila Jackson. – 1978. – (v per.): 1. 40 r.
10. Zaharov, R. Rabota baletmejstera s ispolnitelem (The work of the choreographer with the performer)/ R. Zaharov. – M.: INTERA, 1967. – 124 s.

Информация об авторе

Яшина Наталья Сергеевна, магистрант кафедры теории и истории искусства,

Адрес: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна 191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

E-mail: nyashina.fx@yandex.ru

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5964-7779>

N. S. YASHINA ¹

¹ St. Petersburg State University of Industrial Technologies and Design

SPECIAL PROSTHETIC SUIT AS A MEANS OF EXPRESSING THE DIRECTOR'S INTENTION ON THE EXAMPLE OF THE FILM «BILL AND TED FACE THE MUSIC»

Abstract

Objective: to highlight the phenomenon of a special prosthetic suit in films by modern directors.

Methods: comparison, generalization, observation, systemic analysis, theoretical cognition, the method of analogy.

Results: The main functions of a special plastic costume are revealed, its significance in creating the image of a character is displayed, examples of an alternative solution to the director's task are given, the specifics of its manufacture and the importance of the well-coordinated work of film departments are determined.

Scientific novelty: The article lays the elements of an academic study of the phenomenon of a special prosthetic suit. For the first time in the article, we consider prosthetic modifications that mimic the human body as a suit. The issue of a special plastic suit is little developed, in particular, there are practically no publications in Russian. There are practically no works specifically analyzing the use of a prosthetic plastic suit in cinema, moreover, the generally accepted terminology has not yet been formed in Russian, and there is no single terminological glossary in English.

Practical significance: The main provisions and conclusions of the article can be used in scientific, pedagogical activities, as well as help showrunners and film producers.

Keywords: special prosthetic bodysuit, sfx, special suit, makeup, movie suit, fat man suit, muscle suit.

Information about the author

Nataliya S. Yashina, master student of Theory and History of Art,

Address: St. Petersburg State University of Industrial Technologies and Design 191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

E-mail: nyashina.fx@yandex.ru

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5964-7779>