



**ХУДОЖНИК
ПО ГРИМУ**



**art
masters
2023**

НАЦИОНАЛЬНЫЙ
ОТКРЫТЫЙ
ЧЕМПИОНАТ
ТВОРЧЕСКИХ
КОМПЕТЕНЦИЙ



Виктория СЛАЩИЛИНА

г. Москва

**персонаж:
«Чудо-юдо»**

Разработка персонажа «Чудо-Юдо»

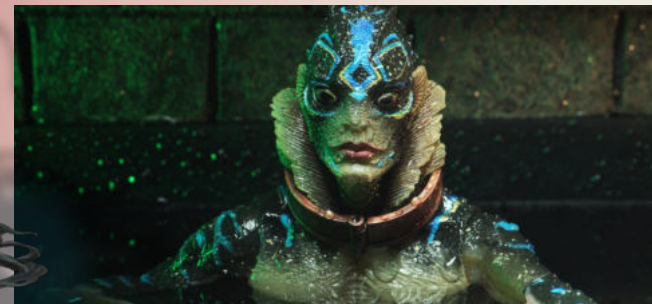
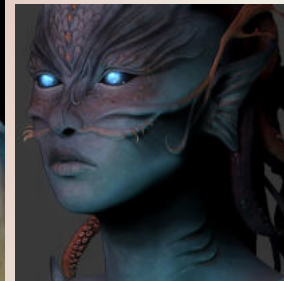
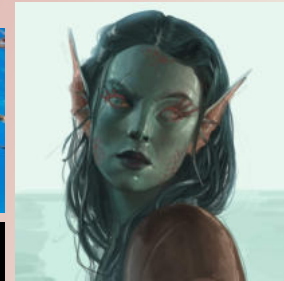
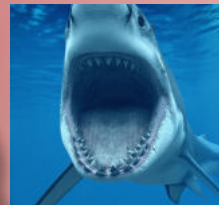


В сценарии (задании):

«Чудо-юдо (из водной стихии) – женщина достаточно крупных размеров, которая обладает большой силой и живет под водой. Скорее похожа на девушку из рестлинга, но стесняется своего внешнего вида, мечтает быть худенькой и женственной. У нее ранимая душа, но путники боятся ее силы.»

Мое восприятие задачи:

Герой «Чудо-Юдо» вымышленный, и о нем известно что это только лишь водный персонаж, то и вдохновлялась я различными обитателями водной среды, и популярными персонажами в поп культуре и мифологии. Это русалки, сирены, Ктулху, племя из Аватара, и множество персонажей из видеоигр и кинофраншиз. Так же подводные животные, рептилии, динозавры.



Разработка персонажа **ЦВЕТА И СРЕДА**



Цветовая гамма выбрана водная (морская, речная, болотная) так же родственные и комплиментарные цвета. Преобладают будут цвета в зеленом и голубом спектре, в приглушенной холодной гамме. Все это цвета морских и пресноводных пейзажей и их обитателей

R:242 G:199 B:212

R:204 G:199 B:198

R:98 G:168 B:120

R:144 G:80 B:107



Разработка персонажа ЭСКИЗ



В моей интерпретации Чудо-Юдо

Это некая «амазонка подводного мира».

Воительница рождённая в воде, за долго до того, как континенты расплылись на нынешние места и океан был един. Она вечна, как божество, поэтому не стареет, может плавать, как в солёной, так и в пресной воде, ходить по суше (это все отражено в цветах и текстурах). Для наших широт она выглядит чужой, и это не удивительно ее принесли течения из неведомых земель. Персонаж не смотря на свою природу, сильно связана с людьми, исторически, пройдя параллельный эволюционный путь.

Чудо-юдо пытается подстроится под новое местообитание, но это выходит это с трудом. Ее язык непонятен местным жителям, а облик выглядит непривычно и угрожающе за что и получила свое местное имя «Чудо-Юдо». Именно по этому, вся ее борьба, и выживание в этих местах, не могли не оставить отпечатка на душе и поведении.

Она почти человек, но все еще амфибия и немного земноводная (пластические наклейки на лице). Она воинственна и агрессивна - для выживания и защиты от сухопутных интервентов. И безусловно - это некая раковина для его хрупкого внутреннего мира. Внешность обманчива, и ее шипение или рык, легко спутать с мольбами, особенно когда не знаешь язык тех мест где она рождена.

Прежде всего, она женщина! И ценит красоту (прическа, симметрия, общее исполнение грима и костюма).



Модель: Горшенина Светлана ❤️

Реализация идеи **ПОСТИЖ И УКЛАДКА**



Силуэт прически – как основа

Ключевой идеей постижа была именно изменение формы черепа, чтобы придать доисторическое происхождение. По замыслу героя именно наросты на голове естественного происхождения, и героиня волосами, как бы нивелирует это отличие, выдавая за прическу. Так она себя увереннее ощущает в чужих для нее краях.
(форма черепа – отсылка к древним рептилиям)



Этнический мотив

Косы работают как отсылка к викингам, и их валькириям. В целом косы более практичная форма прически для воинов, (не мешают в схватке) Параллельно, при этом косы, особенного сложного плетения символизируют власть и силу. Не ограничивая в женственности.





Техника изготовления каркасной прически:

Основой каркаса - 4 жестких гребня из легкой глины и фольги армированные бинтами, вклеенные на латексную основу. Эта конструкция жесткая но при этом легкая. Далее каркас был закрыт тресами из каникалона на латексной основе, и каркас зафиксирован на мантюре, также к монтюру пришит шиньон с косами, а по краевой линии выполнена тамбуровка. После, из тамбурованных волос сплетены косы с добавлением каникалона. Все это позволило сделать каркасный парик максимально естественным. При этом парик отлично сбалансирован и устойчиво располагается на голове модели.

Между центральными гребнями расположен костяной плавник из полиморфуса. Он придает более агрессивный вид, и немного напоминая диадему - для статусности. В целом эта деталь делает силуэт более интересным и ассоциирует героя с рыбами. (спинной плавник)





Изделия и работы:

1. Инкапсулируемая накладка
2. Художественный грим
3. Латексная лысина
4. Прямое моделирование

Для усиления ассоциации персонажа с водной средой изготовила инкапсулированную накладку симметричной формы, напоминающие ороговевшие чешуйки рептилий, раковины морских моллюсков, в целом фауну водного мира, а также рептилий. Пластическая деталь радикально меняет профиль и анатомию лица в целом, делая образ более «Рыбьим» и чужеродным.



Так же для усиления этого эффекта изготовила «внешние жабры» Которые позволяют персонажу дышать под водой. Детали окрашены спиртовым гримом в «морской гамме». Все детали вклеены и сведены поштучно (всего 9 деталей). При помощи лысины скрыты волосы и уши, для того чтобы усилить инородность персонажа. Техникой прямого моделирование пастой бонда нанесено шрамирование на подбородке (отсылка к воинственным племенам)

Реализация идеи ЭЛЕМЕНТЫ БУТОФОРИИ



Изделия:

1. Гребень – рыбы кости
2. Линзы – глаза рыбы
3. Руки – накладные ногти
4. Зубы – оскал глубоководной рыбы удильщика

Для усиления ассоциации персонажа с водной средой изготовила костяной гребень, напоминающие спинной плавник древней рыбы. Линзы выбрала белые напоминающие глаза рыб. Накладные ногти, удлиняют пальцы, а так же добавляют опасности образу. Зубы, важный элемент – благодаря каппе профиль вытягивается и сильнее напоминает рыбий облик, при этом форма зубов в виде тонких клиньев, отсылают к глубоководной рыбе удильщику (и к хищным пираньям). Которая охотится используя маскировку и живет там где почти нет света. Эти мелкие, но существенные детали отлично дополняют образ и дорисовывают силуэт.





Изделия и работы:

1. Наплечи
2. Наручи
3. Пояс
4. Платье

По synopsis задания, персонаж воинственный, напоминающий «девушку РЕСТЛЕРА», для создания этого впечатления сделала наплечи, наручи и пояс из EVAfoam, текстурировала узорами в виде чешуи и слепками в виде морских и речных раковин моллюсков, декорировала текстурными пастами, покрасила в металлик, чтобы придать визуальной ассоциации с металлом. Дополнила наручи костяными шипами по аналогии с головным гребнем. Благодаря этим несложным деталям, образ стал более целостным, но при этом не перегруженным. Наплечи добавили массивности плечам, пояс подчеркнул талию и сделал силуэт женственнее, наручи добавили агрессии в движении, и связали элементы образа.

